

ESCAPE THE DARK CASTLE

regolamento

Benvenuto, prigioniero....

Escape the Dark Castle è un gioco di avventura cooperativo per 1 -4 giocatori con una particolare attenzione all'atmosfera, all'interazione tra i giocatori e al divertimento – perfetto per coloro che si avvicinano per le prime volte al gioco da tavolo.

Richiede 2 minuti per essere intavolato, dura circa 30 minuti e ogni castello è generato in maniera casuale di modo che non vi siano mai due partite uguali. Le regole sono semplici. Potrete iniziare a giocare in 5 minuti e imparare giocando. Un solo avvertimento – nonostante la sua natura semplice questo gioco è subdolo e vi sconfiggerà spesso! Se fallite, provate di nuovo – speriamo che vi divertirete comunque a esplorare il castello ogni volta, indipendentemente dal risultato.

Scopo del gioco

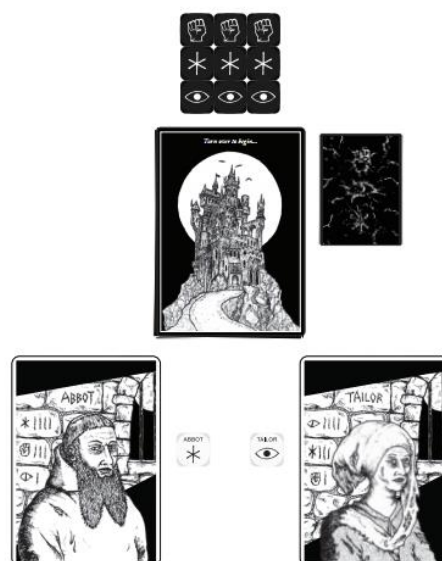
Ingiustamente incarcerati nelle profondità del Castello Oscuro, tu e i tuoi compagni prigionieri vi imbarcate in una disperata ricerca di una via di fuga. Il Castello è però un luogo infido, pieno di orrori, trappole e sfide – ognuna delle quali è rappresentata nel gioco da una grande e meravigliosamente illustrata *Carta Capitolo*.

Obiettivo del gioco è quello di riuscire a superare gli eventi di ogni carta garantendo la sopravvivenza del gruppo. Se lo farete, tutti voi riuscirete a fuggire dal Castello Oscuro vincendo il gioco. Tuttavia, se qualcuno dovesse perire nel tentativo, il gioco terminerebbe immediatamente e **dovreste** riprovare!

PREPARARE IL gioco

1 – Creazione del Castello

- Mescola le carte capitolo e distribuiscine 15 coperte a formare il Mazzo del Castello.
- Mescola le carte Boss e piazzane una coperta sotto il Mazzo del Castello.
- Metti la Carta Iniziale in cima al mazzo del Castello, con l'immagine del castello in alto.
- Mescola il mazzo degli oggetti e mettilo a faccia in giù alla destra del Mazzo del Castello.
- Raggruppa i Dadi Capitolo sopra il Mazzo del Castello.



2 – Scelta dei personaggi

Disponi le carte personaggio e i rispettivi dadi di modo che siano visibili a tutti i giocatori. Le incisioni sul muro della cella di ogni personaggio indicano quanto siano dotati nelle seguenti caratteristiche:



Vigore



Astuzia



Saggezza

Il numero di incisioni a lato di ogni simbolo indica quante volte lo stesso appare sul rispettivo dado del personaggio.

Nota: Due facce di ogni dado personaggio sono DOPPIE, e appaiono simili a questo:



Ogni giocatore deve a questo punto scegliere il personaggio con cui vorrebbe giocare, piazzarlo scoperto davanti a sé e prendere il corrispondente dado personaggio.

Consiglio: un team bilanciato ha le migliori chance di successo.

3 – Impostare i Punti Salute (Health Point – HP)

Ogni giocatore deve tenere traccia dei Punti Salute (HP) del proprio personaggio utilizzando il blocco di carta e le matite fornite. I Punti Salute iniziali di ogni personaggio variano a seconda del

numero di giocatori:

1 o 2 giocatori: 18HP ciascuno **3 giocatori:** 14HP ciascuno **4 giocatori:** 12HP ciascuno

Durante il gioco i personaggi guadagneranno e perderanno HP ma non potranno mai superarne il valore iniziale.

F a s i d i g i o c o

Il gioco prevede di girare le carte capitolo una alla volta e completarne le sfide che vengono via via rivelate.

O r d i n e d i t u r n o

Non c'è un ordine di turno definito. Dovrete invece decidere come gruppo quale giocatore girerà la prossima carta capitolo. Prestate attenzione, i capitoli a volte racchiudono conseguenze orribili che si applicano unicamente al giocatore che ha girato la carta. Tali eventi sono indicati nel testo della carta con un **YOU** in grassetto.

G i r a r e l e c a r t e C a p i t o l o

Quando una carta capitolo viene girata, va posizionata scoperta alla sinistra del Mazzo del Castello, come fosse stata girata la pagina di un libro. Leggete il testo in corsivo ad alta voce al gruppo per ricreare l'atmosfera. Quindi, seguite le istruzioni per completare il capitolo.

Consiglio: non saltate il testo in corsivo. Questo gioco è tutto basato sull'atmosfera e sulla narrazione.

C o m p l e t a r e i c a p i t o l i e V i n c e r e i l g i o c o

Le istruzioni su ogni carta capitolo spiegheranno cosa dovrà essere fatto per completare il capitolo stesso. Potrebbe essere richiesto di compiere scelte, lanciare dadi, usare oggetti, combattere un nemico ecc.

Quando un capitolo è completato, si continua a girare e completare le carte capitolo fintanto che non si fugge dal Castello Oscuro sconfiggendo il Boss e vincendo, o fintanto che un personaggio viene ucciso e la partita viene persa.

Buona fortuna, prigionieri....

CARTE OGGETTO

Pescare oggetti

Quando viene indicato di pescare un certo numero di carte oggetto, per prima cosa pescatele e piazzatele scoperte dove tutti i giocatori possono vederle, quindi come gruppo decidete come gli oggetti dovranno essere distribuiti.

Trasportare oggetti

Ogni personaggio può trasportare un massimo di due oggetti, immaginate uno in ciascuna mano. Gli oggetti che ogni personaggio sta trasportando dovrebbero essere posizionati a lato della rispettiva carta personaggio. Alcuni oggetti sono definiti come “A due mani” (Two Handed) il che significa che un personaggio non può trasportare nessun altro oggetto allo stesso tempo.

Scambiare oggetti

Gli oggetti possono essere scambiati tra i personaggi unicamente dopo che un capitolo è stato completato o quando vengono pescate nuove carte oggetto.

Gli oggetti non possono essere scambiati durante il corso degli eventi di un capitolo o durante un combattimento. Durante lo scambio o mentre si sta scegliendo quali oggetti tenere tra quelli appena pescati, i personaggi possono, temporaneamente, posare gli oggetti già in loro possesso, usarli, passarli tra personaggi o qualsiasi combinazione di queste azioni. Gli oggetti indesiderati sono lasciati indietro e vanno messi scoperti in una pila degli scarti a lato del mazzo degli oggetti.

Usare gli oggetti

Gli oggetti possono essere utilizzati in qualsiasi momento a meno che il testo della carta indichi diversamente. Il testo della carta descrive gli effetti dell'oggetto. Alcuni oggetti vanno scartati dopo l'uso ma fintanto che questo non viene indicato è possibile tenere un oggetto per tutto il tempo che si desidera.

Consiglio: quando un capitolo richiede a un giocatore di tirare un dado e ottenere un certo risultato “in un unico tentativo”, questo tentativo include anche l'uso di oggetti se il giocatore lo desidera. Ad esempio, è possibile scartare una Pozione di Fortuna Liquida (Liquid Luck Potion) per lanciare un'ulteriore volta il dado e questo conta comunque come un singolo tentativo.

COMBATTERE

Quando vi viene ordinato di iniziare a combattere, seguite questi passaggi:

Prima del combattimento

Posizione i dadi capitolo al di sotto della carta capitolo, accoppiando i simboli mostrati in fondo alla carta capitolo.

Questa riga di dadi rappresenta quello che viene richiesto per sconfiggere il nemico.



Questo simbolo indica che vanno lanciati tanti dadi capitolo quanti sono i giocatori, da piazzarsi poi sotto la carta capitolo in aggiunta a qualsiasi altro dado mostrato.



Ad esempio, con 4 giocatori dovrete lanciare altri 4 dadi capitolo quando vedete questo simbolo.

Siete pronti a iniziare a combattere.

COMBATTIMENTO

I combattimenti sono svolti in round. Ogni round ha due semplici passaggi, Attacco e Difesa

1 – A t t a c c a r e

Per iniziare un round di combattimento, ogni giocatore partecipante allo scontro tira, contemporaneamente ai compagni, il proprio dado per portare un attacco. I giocatori che RIPOSANO non lanciano (vedi pag. X) . Dopodiché, in un qualsiasi ordine scelto dai giocatori, risolvete i tiri di attacco uno alla volta, come segue:

Se quanto ottenuto dal lancio di un giocatore corrisponde a uno qualsiasi dei dadi allineati al di sotto della carta capitolo, il colpo ha avuto successo e il corrispondente dado capitolo può essere rimosso e posto nel gruppo dei dadi al di sopra del mazzo del castello.

Un DOPPIO conta come un doppio colpo del simbolo mostrato, pertanto possono essere rimossi due dadi. I simboli DOPPI sono contornati dal simbolo di uno scudo. Questo sta a significare che, in aggiunta a qualsiasi colpo un personaggio sia riuscito a sferrare, il contrattacco del nemico è stato anche PARATO (vedi dopo).

Consiglio: quando risolvete gli attacchi, prestate attenzione agli oggetti che ogni personaggio sta trasportando. Cambiare l'ordine in cui i giocatori risolvono gli attacchi (o usano i propri oggetti) può creare delle utili combinazioni.

2 – D i f e n d e r e

Se dopo che ogni personaggio ha attaccato restano dei dadi capitolo, il nemico è ancora vivo e contrattacca! Qualunque personaggio che ha preso parte al combattimento che non ha tirato un PARATO, subisce un danno pari al valore di attacco del nemico:



I personaggi che subiscono danno devono sottrarre questo numero dai loro HP e segnare il loro nuovo totale.

I personaggi che hanno lanciato un doppio hanno parato e non subiscono danni in questo round.

Questo termina un round di combattimento.

Iniziate il prossimo round lanciando contemporaneamente i dadi per portare un nuovo attacco e continuate a combattere fintanto che il nemico non è sconfitto o un giocatore viene ucciso.

S c o n f i g g e r e u n N e m i c o

Se, dopo aver completamente concluso un round di combattimento, tutti i dadi capitolo sono stati rimossi, il nemico è immediatamente sconfitto e non sferrerà un attacco finale contro i giocatori.

D o p o i l c o m b a t t i m e n t o

Dopo che un nemico è stato sconfitto, pescate una carta oggetto. Quindi scegliete quale giocatore girerà la successiva carta capitolo e continuate a giocare.

A b i l i t à s p e c i a l i

Alcuni nemici hanno un'abilità di combattimento speciale che viene spiegata nella carta. Queste abilità spesso infrangono le regole standard di combattimento in maniera subdola, creando degli avversari temibili

Tenete a mente queste abilità speciali mentre combattete.

R i p o s a r e

All'inizio di ogni round, prima che qualsiasi dado venga lanciato, un giocatore può decidere di riposare – ritraendosi dal combattimento momentaneamente per recuperare. Un giocatore che riposa non tira il dado per combattere , non subisce danni e non può utilizzare oggetti. Invece, quel giocatore guadagna 1 HP per ogni round in cui riposa. Il giocatore a riposo può ricominciare a combattere all'inizio di un turno di combattimento a sua scelta così come riposare per l'intero combattimento se così desidera.

Consiglio: benché solo un giocatore possa riposare per ogni round, è possibile per più giocatori riposare in round diversi dello stesso combattimento alternandosi.

G i o c o i n s o l i t a r i a

Escape the Dark Castle è progettato per essere valido con un solo giocatore come lo è in 4. Per giocare in solitaria, scegli due personaggi e inizia il gioco normalmente. Prenderai tutte le decisioni e tirerai tutti i dadi da solo.

Ci sono un paio di cose da tenere a mente:

1 devi decidere quale dei due personaggi girerà ogni carta capitolo prima di farlo. Qualsiasi effetto indicato con **YOU** nel testo del capitolo si applicherà solamente a quel personaggio.

2 quando viene indicato di pescare carte, tirare dadi o compiere qualsiasi azione ‘ per giocatore ‘ (per player) , giocando in solitaria va letto come ‘ per personaggio ‘.